A RODAXE DUNHA PELÍCULA

Temos os cartos, o equipos e guión, daquela vamos a comezar a rodaxe.

Mais antes recuperemos unha serie de declaracións realizadas por diversos cineastas e en distintas épocas acerca do feito de facer cinema, as cales pódennos servir de pórtico a esta parte da materia.

Na entrevista que lle fixo **Guillermo Cabrera Infante**, o seu alter ego G. Caín, a Anthony Mann en 1958, publicada en la revista Carteles, el cineasta definía a Ernst Lubitsch como un '*un director que sabía exactamente onde situar la cámara'*. E engadía: "Para un director de cine colocar la cámara es como encontrar la palabra justa un escritor". A hora de filmar a cámara é importante porque temos moitas opcións.

Un cineasta europeo como **Jean-Luc Godard**, que se move en rexistros lingüísticos totalmente distintos aos de Mann, apuntaba: "*El único problema del cine reside en saber por qué y cuándo empezar un plano, y en por qué y cuándo cortarlo*. E, efectivamente, esta é unha das decisións clave coas que o cineasta pode esculpir o tempo (por utilizar o termo doutro cineasta, Andrei Tarkovski), como veremos no seu momento.

Pola súa banda, **Sam Mendes**, nunha entrevista concedida co gallo da estrea en España do seu segundo filme, Camino a la perdición (Road to Perdition, 2002), declaraba: *Creo que la clave de la cinematografía es encontrar formas con las que la cámara puede expresar a los personajes*. *Todo pasa por decidir cuándo es una toma objetiva y cuándo subjetiva*".

Outra achega, neste caso a cargo do cineasta **Philippe Garrel**: *Hacer una película es algo muy gestual, muy parecido a la pintura o a la escultura. Hay que llevar la realidad a un plano muy material y construir la película desde esa idea, al contrario que la literatura, que es algo más abstracto. Un buen director no se caracteriza solo por su capacidad de dirigir a los actores, sino también por su sentido de adaptación material, por su sentido práctico*.

Para rematar con este preámbulo, a seguinte reflexión do cineasta español **Alex de la Iglesia**: *Cuando trabajo, mi gran problema es resitir la torva mirada de Jorge Guerricaechevarría* [o seu coguionista habitual] *preguntándome qué he hecho con nuestro guión. Y normalmente le respondo que tampoco soy la persona con la que ha trabajado. Soy un guionista como él, pero una vez que comienzas a dirigir te conviertes en alguien completamente distinto. La gente piensa que hacer cine es tener una idea y llevarla a la pantalla. Pero, en realidad, hacer cine es tener una idea y encontrarte con una cantidad tan brutal de problemas que hacen imposible llevarla a la pantalla.* Por ejemplo, tienes algo claro en el papel y te dicen que no se puede hacer porque no hay

dinero y te ofrecen otra cosa que te cambia por completo la geografía de la secuencia. Y tienes que conseguir que encaje y que además te guste. Ese es el momento en que empiezas de verdad a dirigir".

Chega o momento de empezar a utilizar a gramática do cinema especifica coa que imos construír cada plano cada escena e cada secuencia. Imos a reparar en todos estes elementos lingüísticos.

O PLANO

Empezaremos co plano, que constitúe a unidade cinematográfica de partida a unidade mínima de partida. Está formado por unha serie de fotogramas consecutivos cunha unidade temporal. É un punto de vista, unha visón espazo temporal.

Un plano é un fragmento de filmación ininterrompida. Iso que sucede desde que poñemos a filmar a cámara ata que paramos é un plano.

Como xa comprenderemos a duración dun plano é moi variada. A día de hoxe coa tecnoloxía dixital pode variar. Todo plano que supere unha duración determinada que equivale como un parágrafo de novela e o que se chama **plano secuencia**. Ata que chega o soporte dixital a mediados dos 90 primeira década do XXI o máximo planos secuencia era de 10- 12 minutos porque era o que nos duraba o rollo da cámara. A día de hoxe podemos facer unha película enteira en plano secuencia a única limitación agora é o que dura a batería da cámara.

Durante as rodaxes falase mais propiamente de toma, cando se refiren a un plano.

Un plano ten unha serie de características que o definen así como unha serie de particularidades que serven para completar a súa tesitura. O director na rodaxe de cada plano terá que elixir para a súa construción entre **catro características principais.**

A primeira o seu **encadramento**, logo a **angulación**, o **movemento** e a **iluminación**. Vamos a ter toda unha serei de opcións de encadramento, iluminación...

ENCADRAMENTO

Este é o espazo transversal que abrangue o visor de cámara e que logo reproducirá a pantalla. Temos o visor, todo este espazo transversal é o encadramento.

Volvemos as cuestións visuais que traballan sobre o punto de fuga que parte dese espazo transversal. Temos un espazo lonxitudinal e iso é o que chamamos **o campo.** De

aí podemos falar dunha maior ou menor profundidade de campo nun plano cinematográfico.

A profundidade de campo é a estratexia de dicir que parte do encadre hai que enfocar. Podemos definila como a mediación da area de encadre na que os obxectos están enfocados.

Unha toma con **pouca profundidade** de campo ten moi **pouca area enfocada**. Canto maior sexa a profundidade de campo máis ampla é a area enfocada (canto maior sexa a apertura do diafragma máis se reducirá a profundidade de campo). A máis apertura do diafragma (valor f pequeno) menor é a profundidade de campo ou a zona enfocada da imaxe, a menor apertura do diafragma (valor f alto) maior é a profundidade de campo. A profundidade de campo añade dramatismo a escena.

Podemos ter como neste caso unha **pela profundidade de campo** enfiados desde o primeiro ata o último termo do plano que se filma dese plano xeral, ese baile no que se quere ver a todos os asistentes a bailar. Unha plena profundidade de campo isto se modela co tipo de lentes e apertura de diafragmas.

Podemos ter por exemplo **unha profundidade media** os primeiros termos perfectamente enfocados e o fondo lixeiramente enfocado. Nesta película "*Cayo largo"* de John Huston, o seu clima inflúe no que pasa, neste caso temos unha secuencia que ocorre no bar e John quere que atendamos o que se está a falar de maneira que encadra os personaxes e vemos ese fondo que sigue aí pero que xa coñecemos de sobra, quere dirixir a nosa vista aos personaxes.

Mesmo tamén podemos ter **unha profundidade de campo nula** vémolo na película de *"El Padrino"*. Estamos nunha escena na que unha das netas esta de comuñón hai unha gran recepción... Están estes dous personaxes a falar de negocios disimulando polo que só atendemos a esa conversación importante que están a facer co cal a nosa ollada se focaliza nestes dous.r7975tfre2 isto tamén crea efectos clásicos impresionantes a nivel escénico non recordemos o da visión fotográfica a modulación que hai sobre a realidade e continua.

Entón temos encadramento ou campo cunha maior profundidade e o oposto o campo é o **contracampo** ese lugar que está o contrario. Ese fora de campo é todo aquilo que está fora do plano que como acabamos de comprobar que os personaxes ven. Ese fora de campo é tan activo como o campo porque está a interactuar con el continuamente entre sí a nivel visual e sonoro. Ese fora de campo non o vemos pero sabemos como é. Porque ao mellor está nese momento outro personaxe e tamén depende dos xéneros a vítima ou o prota que fuxe do psicópata para ese fora de campo no que está o perseguidor entón vemos que está interactuando ese fora de campo co acampo.

O plano en cinema ten diversos compoñentes que o estruturan.

A partir de aquí segundo sexan o encadramento e o campo, a distancia que se establece entre o visor da cámara e o que se filma defínense **unha serie de planos**. Temos así unha **escala do encadramento (tamén chamada planificación).**

Esta escala hai teóricos que falan dunha serie de planos abertos, pechados que vai este desde o máis amplo ao mais pequeno.

O GRAN PLANO XERAL

Este é un plano mais amplo posible que ensina o espazo total no que se desenvolve a acción normalmente de exteriores. Ten unha función descritiva, de referencia global ou de situación xeográfica, ben que tamén pode ser simbólicaas.

Por exemplo o westerns e monument valley estamos nun universos narrativo xeográfico de john ford o noventa por cento dos westerns que rodou en monument valley a zona apache. Vemos este gran plano monument valley e sabemos que estamos en john ford e un universo narrativo emocional en manhattan de Woody Allen.

Como dixemos cumpre unha función descritiva e serve tanto para engadir valor dramático como para reforzar a soidade do individuo. O importante é o contexto. Mostra un gran escenario ou multitude. O personaxe pode non estar ou quedar difuminado e lexano no entorno ou irrecoñecible.

PLANO XERAL

Tamén de situación pero o personaxe xa é o protagonista. Permite apreciar características do personaxe como estatura, volumen... É un plano que permite a convivencia de varios personaxes en ocasións como neste caso se tarta de captar os personaxes movemento estatura os bailes, a estética se tarta de que se movan ao mesmo tempo que desarrollen a coreografía. Podemos ter:

Un plano enteiro: un só personaxe de corpo enteiro. Dáselle un certo "aire" á figura, deixando ver un pouco do espñazo que a rodea.

Un plano de conxunto: no que conviven varios personaxes. Pode ser máis ou menos próximo e nel evolucionan. Serve para desenvolver situacións de grupo.

Como vemos en ambos casos sempre se deixa un pouco de aire ao redor da figura se nos deixa ver a contorna na que se desenvolve a acción.

Se emprega para situar unha acción ou comezar unha escena. Para percibir un conxunto de personaxes e a relación entre eles. É o que encadra e ensina a figura humana, ao personaxe, o obxecto que pode ser un só personaxe ou varios personaxes.

Pero normalmente **o plano no cine está xerarquizado**, construído de tal forma que haxa un personaxe que focaliza a nosa ollada non ten porque ser o protagonista da peli pero si dese plano concreto. Se conxelamos os planos dese cine clásico tan transparente tan fluído nos decátanmos da sofisticada posta en escena que hai detrás a xeometría coa que están compostos, pirámides invertidas, liñas de fuga, pirámides non invertidas... todo o mundo sabe moi ben onde situarse no plano. Aquí todo o mundo ten que ter coidado como se sitúan como é a súa linguaxe téxtil para que non se traben.

*Neste plano xeral de conxunto de la noiva de franquestein. O personaxe dominante neste pano é a noiva de franquestein todas as liñas converxen nela todas as miradas van a ela están resaltadas. Está claro que o personaxe focaliza a cal se nos dirixe a mirada como neste caso. As composicións son variables ao mesmo que as pirámides.

PLANO AMERICANO

O plano americano ou en tres cuartos. Este plano mostra os personaxes cortados máis ou menos a altura dos xeonllos, despois pode ser un pouco mais arriba como é no caso de "El calor de la noche" ou un pouco por baixo porque xogamos sempre con isto. Un plano que é moi interesante por iso se emprega tanto é un plano que nos achega moito máis aos personaxes focalízanos a ollada neles permite ver a expresión do rostro, pero ao mesmo tempo nos permite ver o espazo no que se desenvolve aquí temos unha de profundidade de campo media. Vemos o fondo pero non tan marcado. As combinacións son infinitas varios, un personaxe... é unha composición que se adoita utilizar cando os personaxes evolucionan por un espazo delimitado.

PLANO MEDIO

Este é de dous tipo un plano **medio longo,** que o corta a altura da súa cintura e un **medio curto** que corta a altura do peito. Situación de diálogo. Vemos completamente a expresión do personaxe. É o plano da conversa pois nos permite apreciar a xestualidade do rostro e das mans.

Nos planos deste tipo como vemos unha cousa faise evidente a medida que e aquí comezaría a gama de planos pechados. É máis comprometido xa para o intérprete, que ten que "saber estar" no encadramento, e controlar os xestos dos seus brazos e mans en función da escena que interpreta. A cámara máis achegada a el nun plano no que están concibidos, o interprete xa ten que controlar moi ben as expresións, a súa textualidade...

É un plano que curiosamente aínda permite a convivencia de varios personaxes dentro del como neste caso de *"Obxectivo virmania"* ata 5 persoas. Volvemos ao de sempre xa sabemos quen é o protagonista tal e como está composto. Isto é imaxe fixa pero hai que ter en conta cando esta en movemento. Grados complexos de compoñer de labrar.

PRIMEIRO PLANO-CLOSE UP

É aquel que colle o rostro ou a cabeza humana ou obxecto na súa totalidade ocupando todo. Achéganos ao rostro para transmitir as súas emocións e sentimentos. Permítenos intuír como se sente, é o que se chama tamén na xerga cinematográfica **un close up**. Evidentemente é un plano impáctante dependendo ademais do momento no que apareza pode ser a primeira vez que visualizamos o monstro ou a primeira vez que aparece o malo.

Temos unha variante que sería o **plano de busto, busto escultórico** por riba do peito.

PLANO DETALLE - PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

O plano detalle ou primeirismo primer plano. Nos guiónS por exemplo adoita aparecer ppp, sería tamén un **close up extremo.** Mostra un pequeno fragmento do rostro o corpo do personaxe ou de un obxecto para destacar un detalle. coa fin de reforzar unha intencionalidade dramática ou de amosar algo que é esencial para a narración, entre outras posibilidades. O seu visionado adoita ter un efecto percutante sobre os espectador, ao chamar poderosamente a atención sobre o fragmento visualizado.

Vamos ver como dentro da secuencia na que se insiren escollemos dous dos planos detalle mais famosos da historia do cine e ambos teñen un elemento común que é o ollo. Aquel órgano único que vemos no cine. Son dous exemplos que corresponden a épocas e cinematografías moi diferentes.

O primeiro está cerca de cumprir os cen anos. É do 1928. O plano detalle é moi percútante visualmente que chama a atención a unha parte do rostro a un obxecto que teña unha aparente importancia na trama etc. Vamos ver o primeiro deles.

O primeiro pertence a un filme fundacional do surrealismo cinematográfico que se titula “Un perro andaluz” dirixido por buñuel e axudado pro dalí. Imos ver unha versión sonorizada de 1960 non hai diálogos pero si que se lle mete musica é aquel que escoitamos que deseñou buñuel. Se resalta a traballar sobre una escala de encadramento bastante percútante planos medios, americano, pasase ao contracampo e plano xeral, plano medio, plano contraplano obxectivo e subxectivo. Un século despois, somos surrealistas vamos rachar coa mirada convencional e vamos propoñer outro tipo de literatura sobre o real é un plano que tivo un grande impacto na pantalla de cine. Este corte do ollo é a partir de aí se pecha.

Isto é unha mediametraxe logo faría a gran metraxe “La edad de oro” xa sen Dalí.

O outro plano ano 60 cine americano Psicosis onde Hitchcock nos vai a construír un detalle de ollo que sexa o mais citado e homenaxeado da historia do cine é un plano metalingüístico que tamén nos fala do propio dispositivo cinematográfico.

Nos fala nesas letras, entra co elemento da persiana e nos fala desas letras fracturadas. Penetra a cámara nesa infinidade. Vemos como compón ese primeiro plano deitada sobre unha cámara. Un plano xeral contra picado no que hai unha serie de barrotes que nos dan a entrever o que lle vai a pasar. Un dos pintores que mais inflúe no cinema é a vez que inflúen nel e David Hooker.

Os dous son planos detalle nos que un elemento común é o ollo. No comezo de psicoses nos interpelaba como miróns esa identidade de parella, o visionado da actriz co cabeceiro da cama, a pasaxe seca e húmida que vai a parar nun hotel de norman bates. Cando a nosa protagonista chega a ese motel entabla unha conversación co protagonista. Hitcook vai seguir enchendo de pistas, de símbolos os seus planos. Este salón que está ateigado de paxaros disecados, a Norman relacionao coas curuxas como observadores miróns e a Marion vamos a vela asociada a corvos de mal augurio. Para a maiores cal é a seguinte película que vai filmar hitcook a dos paxaros. Teñamos logo este cadro asociado ao que vai a pasar para espiar a Marion.

Todo o atrezo hitcokiano está deseñado, pensado e crea unha rede, todo nos vaia a achegar a ese plano. Pouco a pouco fomos vendo como a angulación vai cambiando. A conversa se vai tornando turbia empezamos a ver que este personaxe non é o que parece. Hai un momento no que cambia a angulación é un cambio funcional ao pasar a un plano subxectivo en picado e contrapicado.

Isto é interesante porque vamos ter primeiro un plano detalle simplemente descritivo. Este personaxe no cine vai ficar sempre con medio rostro de sombra e outro de luz facendo alusión ao seu carácter bipolar. Este plano con nome falso e simplemente descritivo que vai ser moi diferente a do seguinte plano detalle. Insisto na iluminación. Escoita que ela entra na habitación e agora se vai a ver un primeiro plano contraplano da muller esa mirada desexante que xa temos comentado.

Cando comeza a rodar esta peza se decatan de que hai potencia para desenvolver esta como longametraxe. Desenvolve ese experimento esa ollada interesante. A ese primeiro plano e contraplano vaille seguir este famosísimo plano detalle, mais repetido plaxiado da historia. E moi interesante porque esta a reproducir textualmente o que é o mecanismo do dispositivo cinematográfico tradicional. O cinema é unha pantalla sobre a que se proxecta a imaxe que sae dunha fonte de luz onde está o proxector que se estaba ver con esa fonte de luz a pantalla entón é un plano moi rico.

Esta outra secuencia na que hitcook leva ata o limite as posibilidades de representación como polos códigos o denudo era impensable usa a cámara como coitelo, esta secuencia

lle axuda a deseñar o seu amigo Saul Bass. Esta secuencia que marca o paso do cine clásico ao posclásico. Hai unha autocita textual por parte de saul bas de hitcook aquel espiral que xa coñecíamos de vertixe e ese ollo inerte que vai contrastar, con outro plano detalle final.

Complementariamente a esta clasificación derivada da escala do encadramento, teríamos outro tipo de planos:

OVER DE SHOULDER

Este é un plano de **carácter subxectivo**. É un dos máis habituais do cine, pasou a outros ámbitos audiovisuais. É o tipo de encadramento que nso sitúa no punto de vista dun dos personaxes, no cal vemos o ombro dun personaxe e o que este ve de fronte. Trátase dun plano moi utilizado en todas as épocas cinematográficas e que mesmo pasou ao eido dos videoxogos.

O OTS pode ser sucio ou limpo, segundo canto saia no encadramento o ombro do personaxe. Normalmente, utilízase para conversas ou para ver o que o personaxe está a facer sen perder de vista que el esta aí (plano de carácter subxectivizante).

PLANO BALEIRO E PILLOW SHOT

Logo teríamos o **plano baleiro**. Este é no que non temos uns personaxes é inmóbil (ou case inmóbil), estiveron alí saíron do campo que é o mais habitual.

Pode ser a inversa tamén podemos ter un no que irrompan os personaxes. Este é un plano onde en occidente importou sobre todo o cinema oriental. Entre os cineastas a técnica cinematográfica se coñece como **pillow shot planos almofados**.

Que lle servía como descanso como almofada entre unha secuencia e outra. En lugar de cortar aquí se desenvolverá unha acción, a cara está moi baixa que nos conta historias da xente. Vai capturando o aire este tipo de planos que el validaba dos personaxes nos deixaba pensando sobre o que aquí acontecera e o que se chamaba os pillow shots non so un tipo de plano baleiro.

TRUNK SHOT – PLANO MALETEIRO

Outro tipo de plano secuencia e o plano maleteiro, trunk shot. Ten variantes os planos de conxelador. En pull fiction, en malditos bastardos.

PLANO SECUENCIA

É o que se roda en continuidade espazo-temporal, é dicir, sen interrupcións, sen cortes entre as imaxes, recollendo unha enteira secuencia sen saltos nin empalmes. Corresponde, pois, a unha acción contínua relativamente longa ou densa polo seu

contido visual. Daquela, o tempo "real" coincide co tempo "cinematográfico" (ou, doutro xeito, a temporalidade profílmica coincide coa diexética), en contraposición coa montaxe (o desglose secuencial do modelo narrativo clásico), que racha esa igualdade.

É por isto polo que se fala do plano secuencia como un plano sen montaxe ou —máis atinadamente— que se "monta" mentres se filma, ao seleccionárense todo tipo de encadramentos a través do visor e mediante movementos de cámara axeitados á narración.

De aí que algúns cineastas e teóricos o consideren máis "natural" que a fragmentación orixinada no desglose clásico. De feito, nos últimos tempos atopamos exemplos de cineastas coñecidos pola complexa estrutura de montaxe dos seus filmes que, nas súas últimas obras, están a investigar a fondo as posibilidades do plano secuencia; é o caso do mexicano Alejandro González Iñarritu, director de películas como Amores perros, 21 gramos ou Babel, caracterizadas pola súa estrutura de puzzle narrativo, quen no Festival de Venecia de 2014 presentaba Birdman (que logo gañaría os catro Oscars máis importantes daquel ano), un filme construído a partir dun aparentemente único plano secuencia (respectuoso no espacial pero non no temporal, ou sexa, un falso plano secuencia, do mesmo xeito que vén de facer Sam Mendes en 1917). Loxicamente, na rolda de prensa preguntouselle acerca dese cambio:

¿Es el plano secuencia el más natural o el más artificial?

Toda mi vida pensé que era el más artificial y hace poco descubrí todo lo contrario. Cuando nos despertamos, abrimos los ojos, nos levantamos y vivimos un plano secuencia diario. El montaje sólo existe para relatar una historia, no para vivir. Por eso me gusta esta película, porque se parece más a nuestra experiencia que cualquier otra. Estamos atrapados en un plano secuencia, no podemos escaparnos.

En calquera caso, xa dentro do cinema estadounidense clásico e post-clásico houbera cineastas singulares que experimentaran de xeito radical coas posibilidades deste tipo de plano. Salientemos dous casos sobranceiros: O de Alfred Hitchcock con La soga (Rope, 1948), película de vontade experimental coa que o cineasta construíu un falso plano secuencia (en realidade, un encadeado de 10 planos secuencia que oscilan entre os 7 e 10 minutos) cuxos cortes non son apreciables polo público.

O de Orson Welles co plano secuencia inicial de Sed de mal (Touch of Evil, 1958), verdadeiro referente (citado, lembrade, noutro extenso plano secuencia que xa vimos, o que abría El juego de Hollywood [The Player], de Robert Altman, cando abordamos o asunto do estatuto do guionista) verbo das posibilidades deste recurso para todo o cinema posterior: < https://www.youtube.com/ watch?v=JaJmdtGJ3vg > Welles (que tardou 15 días en rodalo) escribiu un dossier á produtora (Universal Studios) pregando que se eliminasen do plano os títulos de crédito que "ensuciaban" a secuencia (e que os

produtores colocaran no proceso de postprodución aproveitando unha das viaxes do director → repetíase a historia doutro filme seu anterior, El cuarto mandamiento/The Magnificent Amberson: tamén agora curtáronse 15 minutos de película). Nese dossier, Welles suxería colocar os títulos ao remate do filme.

Anos despois editaríase unha copia en DVD que respecta esas indicacións e a metraxe orixinal dun filme cuxa abigarrada construción narrativa (fronte á liñeal que era habitual), deseño de personaxes e ambigüedade moral, desconcertaran aos produtores. Tratouse dun filme adiantado ao seu tempo, que habería influír moito no thriller moderno, pero que daquela non foi ben recibido/entendido nin polo público nin pola crítica en Cahiers du → Cinéma tachouse ao filme de "fascista"; mentres que na antiga URSS foi visto como unha crónica fílmica da decadencia de occidente e o seu sistema capitalista.

Na actualidade, a introdución do soporte dixital (unha transición que comezou nos anos 90 do século pasado) comportou unhas posibilidades inéditas para emprego do plano secuencia. Ata ese momento, o máximo que permitían as bobinas de celuloide que se cargaban na cámara eran 10-11 minutos de rodaxe ininterrompida (de aí o que comentabamos máis arriba do filme La soga). Coas cámaras dixitais, a única limitación é a duración da súa batería.

Un primeiro exemplo sobranceiro destas novas posibilidades foi o que desenvolveu o cineasta ruso Aleksandr Sokurov en El arca rusa (Russkiy kovcheg, 2002), filme que, grazas á moderna tecnoloxía dixital, puido rodarse nunha soa toma de 95 minutos.

Mais non se trata soamente dun exemplo de excelencia técnica, senón tamén artística: atravesando as salas do Museo do Hermitage de San Petersburgo (o antigo pazo de inverno dos tsares) atravesa tamén trecentos anos da tormentosa historia de Rusia. Posteriormente irán aparecendo outros exemplos de películas rodadas nun único plano, caso da española Hablar (Joaquín Oristell, 2015).

Con isto damos por rematada a escala de encadramento o este planos a maiores hai outro tipo de plano especial pero este non ten tanto que ver coa escala.

A ANGULACIÓN

A angulación fai referencia a cando se sitúa ese plano a altura dunha persoa media de forma que o ángulo que toma o iso do obxecto en relación ao suxeito fílmico.

ÁNGULO NEUTRO

O primeiro seria o ángulo neutro un que non percibimos como tal ángulo respecto o seu nexo a cámara está en 90 grados ou paralelo ao chan. Hai pequenas angulacións que non percibimos como tales. Un ángulo neutro é aquel que non percibimos como neutro.

Hai quen lle chama normal (pero non é unha forma correcta de chamarlle xa que todos os planos son normales).

Con planos deste tipo a cámara mais ou menos a altura dos ollos dos personaxes, non queremos enfatizar.

ÁNGULO INCLINADO

Logo teríamos o plano inclinado que é aquel no que a cámara o seu eixo varía a dereita ou á esquerda da vertical (normalmente en 45 grados).

Adoita empregarse para varias cousas un sentido estético en interiores ou exteriores por motivos de encadramento. Ou ben en outras ocasións para acentuar o dramatismo a dor ou perigo dunha situación sobre todo en certo tipo de xentes. Tamén se lle chama plano holandés ou aberrante así se nomea en fotografía.

ÁNGULO PICADO

É aquel no que a cámara se sitúa por riba do referente, máis ou menos dependerá de canto o inclinemos e sobre todo de que escala usemos.

Aquí temos un plano picado a **función moitas veces é descritiva** sobre todo se o combinamos cun gran plano xeral, xa estamos a falar de escala e angulación. Cando queremos describir un gran espazo se o picamos abrangamos unha maior cantidade de espazo, se reforza mutuamente na súa función descritiva o gran plano xeral e o picado esta combinación é moi habitual en planos con grandes masas...

Tamén ten unha **función dramática** que é a que ten que ver coas situacións onde se minimiza o personaxe o pon nunha situación de inferioridade, este tipo de función ou cando ao un personaxe dominante e un dominado. O xefe en contrapicado e o empleado en. Serve para todo tipo de xéneros.

O que falabamos do gran plano xeral o que dicíamos do monument vallei, o gran plano xeral combinado co picado pode ter certas connotacións que van máis ala do descritivo este plano e o de unha gran cineasta que e leni referenstahi el triunfo de la vontade. Cos grande actos de masas do nazismo. Este plano e en movemento, se vai facendo mais picado. Sempre e un plano no rexistro dramático traballa sobre unha **posición de inferioridade de submisión** o contrario ao contrapicado.

ÁNGULO CENITAL

Cando levamos este plano picado ata o seu extremo. O extremo é poñerse en vertical.

O plano cenital ten tamén dúas funcións, lembramos cando víamos o plano de personaxe preocupado reprimido que non pode durmir, **expresa un pouco as virtudes**

dramáticas do picado. Pero tamén ten **unha función estética**, un plano que se emprega no musical polo efecto calidoscopio que se emprega nel. Esas flores que se despregan... vai ser moi usado polo cine musical e logo vai pasar o cine publicitario o vídeo clip. Resalta a pequenez do personaxe.

Destacamos que o **travelling cenital** se converteu nun clásico non hai peli ou serie de televisión que non teña isto (plano de dron que persigue ao coche). Promover a parte descritiva mais tamén darlle narracións nas que a paisaxe o contorno ou lugar ten moita importancia se marca tamén iso. Levamos ata o extremo as funcións descriptivas.

- **VISTA DE PAXARO**

Cando acentuamos moito o picado falamos dunha vista de paxaro. Tradicionalmente se facía de dúas maneiras ou como vemos nesta escena cando as caravanas chegaban ao territorio se tira dunha enorme grúa outras veces se tira de helicópteros globos avionetas todo tipo de vehículos aéreos. Sitúase entre o cenital e o picado.

Pódeos extremar en certa medida estes planos cando tiramos dun gran plano xeral picado e o facemos a moita altura.

ÁNGULO CONTRAPICADO

Situase aquí por debaixo do referente e como vemos unha angulación de carácter enfático que **serve para enxalzar, para engrandecer, para facer mais poderoso ameazante un personaxe ou unha secuencia.** É un plano tamén que nos crea uns efectos semellantes o do picado pero a inversa. Subliña unha situación de prepotencia, ameaza ou triunfal. Pode ter tamén unha función estética, compositiva, como filmar coreografías.

Permitenos compoñer un plano moi interesante deixando espazo detrás, permite tirar moito de angulacións logo é útil para os musicais como en West Side Story. Tamén magnificando situacións cando se atopan dúas liñas férreas de estados unidos. Efectos contrarios aos do picado.

- **VISTA DE VERME**

Pola contra o contrapicado cando o acusamos moito o oposto da vista de paxaro temos o gusano. E aquel que vemos polo baixo do nivel do chan. Pode parecer moi frecuente unha carreira ou unha persecución a cabalo. Entre o nadir e contrapicado atópase o gusano.

ÁNGULO NADIR

Se levamos o contrapicado ao extremo teríamos o plano nadir. Sería o oposto ao cenital co que moitas veces “rima”, sucedéndose un ao outro.

EXEMPLOS

A película del gran **Lebowski**, en escena un dos personaxes máis carismáticos do cine das ultimas décadas. Ten unha serie de fantasías sexuais cos bolsos e nesa vocación evócase a música dos anos 40 tirando da linguaxe do cine musical e angulacións enfáticas e xogo con planos cenitais.

Xogan nos créditos iniciais con estes elementos sexuais e os bolos. Se combina un gran plano xeral cun picado. Un gran contrapicado se esta a facer unha panorámica vertical ascendente tanto descendente. Volvemos ao contrapicado das escaleiras tira ben moito de anulacións moi extremas, cunha vista de paxaro. Ese efectos de son con eses planos.

Noutro filme posterior bastante posterior e un filme no que tamén desde unha perspectiva bastante lúdica reparan no hollywood dos 50, está ambientado nun estudio están rodando un western e hai un momento no que vemos a rodaxe dun xénero musical que vemos moito na década seguinte que eran os musicais acuáticos. Están rodando na auga. O uso do cenital sistematicamente para crear eses xogos verticais. Ou o de "El cuento de la criada" e moi diferente a esta significación que acabamos de ver. Reflicte esas violacións que se facían antigamente.

Quédanos un exemplo de plano nadir o oposto, vai co cenital cando de personaxe falamos. E o caso deste da película drácula. Hai unha forma de entendelo como a encarnación do mal puro, da escuridade do maligno da expansión da peste esta era a versión pola que optaron os expresionistas. Logo hai outra versión que esta pegada de outro tipo de confrontacións socio sexuais que estaba mais na novel orixinal hai toda unha serie de confrontacións que toma a adaptación clásica convertendo a este drácula nun nobre transilvano que chega a londres. Acentúan os elementos eróticos do mito. No medio da Inglaterra vitoriana no que non a morte, pero si vemos o sexo e o tabú absoluto entre as clases burguesas. Vai dar unha reviravolta se convirte nun mito romántico procura ser a reencarnación de esa amada en vida. Estamos fronte unha linguaxe que chamamos neobarroca un certo tipo de filmes que a partir dos anos 90 eran neobarrocos baseados nunha angulosidade moi inmensas creativas pero tamén moi enfáticas.

Un plano nadir, cun plano picado moi acusado quen nos mostra a capela. Unha imaxe que nos remite a Xesús iconograficamente unha imaxe crítica a un proceso de metamorfose, isto vai ser moi común no cine. Reaproveita sistematicamente iconografía que están no colectivo o cinema vai estar ateigado de crucifixións. O hiperreralismo visual que envolve todo o filme. Un ultimo detalle para rematar. O que se traballa aquí é a maldición da inmortalidade. Ese plano nadir final con ese movemento de cámara que se acorta e se alonga.

Resumo das angulacións de cámara: para rematar con este apartado da escala do encadramento e das angulacións, un par de consideracións xerais:

1. Todas estes planos e angulacións poden ser tomados desde o punto de vista da cámara **(planos obxectivos)** ou ben desde o punto de vista do referente/personaxe **(planos subxectivos)**.
2. Sempre se utilizan combinacións entre os tipos de encadramento e de angulación, reforzándose mutuamente no seu **sentido descritivo** (por exemplo, un gran plano xeral picado) **ou dramático** (por exemplo, un plano enteiro en contrapicado).

O MOVEMENTO

A relación da cámara co espazo é de gran importancia no plano narrativo, case podemos dicir que o cinema comezou a desenvolver boa parte das súas facultades narrativas no momento no que comezou a mobilizar a cámara.

Ata que se detecta a primeira cámara en movemento, pasa case un ano e de pronto e cando os operadores descobren que da un efecto moi interesante. É o que se chama no cinema primitivo os panoramas. Imos ver o presunto primeiro panorama.

A primeira vez que unha cámara se move. Nos repara no primeiro panorama da historia. Un travelling lateral. Un deses operadores Lumiere foi tamén quen filmou unha desas vistas en España, moitos outros comezaron despois disto a montar as cámaras en todo tipo de filmes. A cámara en realidade non se move móvese onde se atopa. Para que comecen a montar as cámaras aínda teremos que agardar. Esta peza está filmada en **1896** teremos que agardar ata o **1914** que ten lugar nun filme chamado Cabiria dun cineasta italiano chamado Giovanni Pastrone.

Era unha desas películas nos anos dez en Italia había grandes estudos e se desenvolve un elemento cinematográfico chamado colosalismo, películas ambientadas na antigüidade clásica, grandes decorados para Cabiria, se fichou ao gran mago daquel momento dos efectos especiais. Aquí ten lugar ese primeiro movemento. Fai unha mobilización. Dito o cal imos entón a introducir un asunto.

O movemento que posúe o plano (no caso de posuílo: o plano fixo tamén é unha opción de non-movemento) **pódese realizar mediante tres medios:**

- Os movementos e desprazamentos da cámara.
- A manipulación dos obxectivos cando facemos movementos ópticos.
- A combinación de ambas as anteriores posibilidades.

1)Os movementos de cámara poden ser de dous tipos principais:

PANORÁMICA: realízase mediante o movemento de rotación da cámara sobre o seu eixe (ou o que é o mesmo sobre o seu punto de sustentación), sen desprazarse de ningún lugar. Segundo como se realice podemos ter distintos tipos de panorámicas:

- **Horizontal:** cando movemos e rotamos horizontalmente. a cámara se esa rotación acaba abranguendo os 360 grados ou case chamámoslle paneo. Nas rodaxes.
- **Vertical:** esta pode ser ascendente ou descendente. Cando se fai ascendente fálase de tilt up (contrapicado) e cando se fai descendente facemos un tilt down (picado).
- **Circular:** se esa rotación abrangue os 360 grados recibe o nome tamén de **paneo.**
- **Oblicua (de cabeceo):** é un plano inclinado cando inclinamos a cámara a dereita ou á esquerda do seu eixe. En diagonal.

Tamén hai un tipo de panorámica moi concreto que ten que ver coa súa velocidade falamos dun **barrido**. Isto sucede porque se nos barre a imaxe, pode usarse para varias cousas como para resituar un punto de vista sobre unha acción como enlace.

TRAVELLING: cando a cámara realiza un movemento de translación, ben sobre raís ben sobre calquera outra base de apoio (incluído corpo do operador).

- **Travelling frontal**: de cara ao personaxe ou obxecto. Temos travelling de achegamento ou de alonxamento. Este último desenvolvendo unha maior ou menor profundidade de avance ou retroceso.
- **Travelling lateral:** de seguemento, aquel no que nos desprazamos en paralelo ou seguimos en paralelo a acción que describe de dous personaxes, van camiñando e nos vamos con eles.
- **Travelling circular:** aquel que se desenvolve arredor da escena que se amosa nese momento.
- **Travelling vertical:** pode ser ascendente ou descendente. Montamos a cámara nunha grúa e o brazo do guindastre estamos facendo un travelling vertical que pode ser ascendente ou descendente.

Algúns teóricos falan tamén do travelling diverxente, que sería aquel travelling que se alonxa do centro neurálxico da acción unha vez que esta remata

Obviamente xa vemos como se poden <u>combinar travelling e panorámicas.</u>

Os elementos e ferramentas para facer tradicionalmente unha combinación de travelling e panorámicas, foron **os railes** se montaban e sobre eles ía unha plataforma na que ía a cámara; tamén **o propio operador** ou operadora cando poñemos a cámara ao ombro; **os guindastres** hai dous tipos, as de exteriores e as de estudio de dimensións máis reducidas que se adoitan empregar en interiores que son as chamadas **<u>dolly</u>** (como

xa supoñemos nun guindastre podemos combinar a cámara vai montada sobre a grúa podemos facer un travelling vertical e ao mesmo tempo o operador facer unha panorámica horizontal).

Co tempo se desenvolven medios onde hoxe nos resultan impensables como e a **Steadicam**. Permite unha total liberdade de movementos. A cámara non oscila e resulta un recurso máis manexable e barato que o travelling tradicional. Consiste nunha moderna cámara nos seus accesorios, está suxeita ao corpo do operador ou neste caso operadora por un arnés que se lle chama o chaleco ou o body leva incorporado unha serie de amortecedores, de calibradores... Esta inventase para poder movernos en calquera dirección o limite de movemento é o do operador ou operadora a imaxe é sempre absolutamente estable.

Moitos cineastas ao longo do tempo sobre todo para aqueles nos que o movemento da cámara era unha parte importante na súa escrita levaban moito tempo intentando deseñar artiluxios para poder desprazar a cámara en longos travellings pero sen que vibrase e isto non chega ata 1976 cando un enxeñeiro inventa a Steadicam.

A primeira vez que se emprega nunha película esta titulábase "*Esta tierra es mi tierra*", logo tamén houbo algunhas pequenas tomas de Steadicam noutra película que se titulou "*The maraton man*", pero normalmente cando salta a fama e se normaliza o seu uso é en "*El resplandor*" na que o mesmo Gared Brown fixo de operador da Steadicam seguindo ao neno polo hotel. A Steadicam é fundamental no plano secuencia esta que vemos é aínda con cámara de celuloide.

En el arca rusa se filmou enteira aproveitando as novas cámaras dixitais nun so plano secuencia e aínda así se tirou dunha cámara dixital que pesa moito menos. Tense novas variantes como é esta a **snorricam** que como vemos é unha cámara na que o actor esta enganchado a un arnés moito máis lixeiro. Hai varios tamaños nas que o actor ou actriz se toma a el mesmo o plano, de maneira que se crean planos moi intensos moi vertixinosos sobre o propio personaxe.

2)Como dixemos temos diferentes movementos con respecto a cámara. Agora imos falar dos que se realizaban coa **manipulación dos obxectivos**:

Isto é o que se chama un **travelling óptico ou un zoom,** de feito se chama un **zoom in** (de achegamento) e **zoom out** (para fora). O tema do zoom hai que tratalo con coidado aínda que é un movemento óptico non deixa de ser un efecto visual esteticamente, hai que traballalo con coidado. Ao se tratar dun efecto visual (variación de distancia entre os lentes), pode cambiar/alterar a sensación de perspectiva.

Hai unha certa parte do cinema na que se puxo moi de moda isto do zoom, que envelleceu bastante mal porque hoxe nos resulta un pouco cantoso, o cal non quere dicir que houbese cineastas que sempre teñan empregado o zoom.

Un caso paradigmático é o de **Kubric,** non só emprega estes movementos físicos senón tamén estes movementos ópticos. Moitas veces se tira de zoom aposta para facer ese efecto cutre, as cámaras xa tiveron pronto un dispositivo o que permitía cambialo a distancia.

3)Hai un terceiro tipo de movementos que son unha combinación de ambos, dos movementos físicos e dos ópticos.

Cando falamos dun travelling compensado tamén nos referimos a un efecto vertixe ou un retrozoom, se vemos na literatura especializada estes términos son equivalentes. O nome máis usado é o **Travelling compensado.**

Un travelling compensando é cando compensamos un zoom retroceso, cun travelling de achegamento (ou ao revés). Movemos físicamente a cámara e ao mesmo tempo facemos un zoom. A súa función é a de procurar un efecto de vertixe, distorsión, malestar, alucinación e semellantes dependendo do filme

Hai un momento dado en "Vértigo" no que Hitchcock se plántea como transmitir visualmente desde un punto de vista obxectivo esa sensación de vertixe. Fixo un movemento en que realmente nas escaleiras do campanario sentiamos este vertixe. Chamou moito a atención naquel momento aquel recurso e Hitchcock tardou bastante en explicar como se fixera, explicou que este fora unha combinación dun efecto óptico cun físico.

Ese efecto chamou moito a atención estamos nos años 50 pero quedou aquí non o empregaron máis.

Anos despois houbo outro cineasta que recorreu a este e aquí sáltanos bastantes anos ata os 80 que Spielberg en "Tiburón" e podemos dicir aquí que se democratiza ese efecto. Volve chamar a atención que esta película causou furor a nivel mundial, es este efecto que recupera Spielberg tamén pasou a outros cineastas e por suposto ao mundo do vídeo clip.

Un dos personaxes que se incorpora ao guión e o Xérif é o único que realmente se vai a preocupar polo tema do tiburón e vai a atender ao que di o biólogo e se vaia a enfrontara as autoridades locais e turísticas que non queren saber nada do asunto. Esta moi vixilante de que poida pasar algo na praia. No momento no que este se decate deste ataque Spielberg vai tirar deste **travelling compensado.**

Música de **late motiv** asociada a este tiburón e vemos ese plano de tiburón atacando. Pasa a ser un recurso a partir de aquí un recursos moi empregado dáse unha sensación vertixinosa.

Ata aquí os tipos de movementos físicos e ópticos e unha combinación de ambos.

Podemos definir os movementos non tanto na utilización da cámara en si como **o que indican ou o que queren expresar e indicar**. Este caso vano a seguir a teoría proposta por Marcel Martin alá polos anos 60. Publicou un libro titulado "El lenguaje del cine". A edición que hai en español foi unha edición dos anos 90.

Nesta obra fala de que no cinema podemos entender dous tipos de movementos os **movementos descritivos e os dramatúrxicos**.

Os descritivos serían aqueles nos que a cámara segue, acompaña a un ou a varios personaxes que a súa vez se moven e vamso cun travelling lateral que acompaña; ou describe un espazo ou unha situación no discorrer dramático; ou cando dota de vida, de movemento a unha figura ou obxecto que permañecen estáticos.; ou ben porque queremos amosar unha paisaxe e facemos unha longa panorámica. Queremos ensinar o sitio ou ben acompañamos os personaxes na situación ou movemento.

Os dramatúrxicos, teñen outra intencionalidade. Cando a cámara mediante a planificación e composición de movementos, expresa o estado de ánimo do personaxe; ou ben o seu particular punto de vista(subxectivo); ou ben cando define claramente unha relación entre dous personaxes ou entre el e o lugar onde se desenvolve a acción.

En moitas ocasións conviven nunha mesma secuencia ambos tipos de movementos.

Vamos a ver unha serie de exemplos que combinan nos fragmentos ambos tipos de movemento descritivos e dramatúrxicos. Isto tamén nos vai servir para outra cousa que é constatar que independentemente de que reparemos na cineasta, no xénero, na época ou no pais a nivel lingüístico isto só resulta operativo.

Vamos a comezar cun filme fundacional da Nouvelle Vague. Esta Nouvelle Vague pon en marcha todos eses cines que van fundar o cine moderno estamos falando doa ano 59, as novas películas que inauguran esta nova onda son "Los 400 golpes" e "Al final de la escapada".

A primeira cuestión do cine moderno. Saímos do estudio e estamos nas rúas de París e temos a presentación dun actor neste caso aínda cativo que vai interpretar a un personaxe que vai ser o protagonista Antuan Duales este vive nunha familia disfuncional. Vai dar tombos de aquí para alá e un amigo tamén da súa idade, fai referencia xa ao titulo do cine xa pensa que vai dando tombos na vida daquela maneira ten problemas no colexio cun profesorado que non o entende que se dedican a castigalo

e fará unha serie de travesuras e ao final remata no que se coñece como reformatorio tamén da tombos por varios e ao final remata nun centro da costa bretona e aquí se vai a desenvolver esta parte do filme porque vai a poñelo en relación co gran solo que é ver o mar e como sabe que o centro esta moi preto do mar.

Aquí a cámara rota a esquerda fai panorámica e segue rotando hai unha serei de panorámicas que seguen o xogo. Estes son movementos descritivos estase producindo unha acción e a cámara está seguida. Temos un movemento de rotación. No partido vemos unha panorámica de novo e esta que nun momento dado vemos que a panorámica o colle aí antes de liscar, cando unha panorámica se realizaba rapidamente isto e un barrido. Veremos como logra despistalo e aí empeza un longuísimo plano secuencia que vai acompaño a Antuan vai na súa carreira cara o mar.

Vamos a acompañala nesa carreira cara o mar. Trufou silencia a música da banda sonora so escoitamos as súas pisadas os sons da follaxe vémolo, en contrapicado engrandecido como personaxe e a cámara aquí non simplemente acompaña a carreira nos imos acompañando na mesma hai unha infinidade, trufaut non interfire con música a cámara como vemos ese longuísimo travelling vai se ir un pouco por diante. Logo vemos cando Antuan chega a costa vemos unha longuísima panorámica case circular, que nos vai a amosar toda esta longuísima praia, non é simplemente descritiva esa visión do gran mar de Antuan ten finalmente e aí entro unha música a revelación e cando esta entra esta longuísima panorámica que nos vai a elevar un travelling con Antuan e aí vai corta e o recolle aquí viaxando finalmente cara as praias.

Vemos como este cinema europeo son os distintos do cinema norte americano fora do estudo. O ritmo e a montaxe e totalmente diferentes. A cámara para irnos contando e filmando o tempo que pasa vamos ter un final do relato logo o travelling vai ser mais contrapicado. E por fin chega o protagonista combinando un travelling cunha panorámica e agora todos os movementos físicos da cámara van a culminar nun movemento óptico un zoom. Isto é moi do cinema moderno. O relato se pecha isto é o que se vai chamar un final aberto o que vai pasar con Antuan non o sabemos. Un primeiro exemplo de combinación de movementos descritivos con estes dramatúrxicos.

Vamos ver agora un exemplo español unha película anterior esta nos 80 que se titula **“Cielo negro”.**

Está dirixida por un cineasta galego que é moi singular dentro da produción do momento, o cine español destes primeiros anos 50 que amosa unha brecha social foi quen de transitar pola censura dun xeito moi intelixente.

Estamos na España dos ano 50 esa España da miseria da fame esta España autárquica logo de que o bando nacional fascista gañe a guerra civil e da resolución da segunda guerra mundial España non é admitida na urss a parte de ter un ditador as súa posición

neonazis. Hai un bloqueo económico e político que vai rematar, estados unidos move as pezas necesarias para que España fose admitida na urss. Esta e a España que retrata. Non e o mesmo facer cine baixo o franquismo que facer cine franquista. Esta película está protagonizada por unha rapaza interpretada por Susan Carrales humilde que coida e mantén a súa anciana nai e mesmo unha tía que vive con eles. Dada a diferencia de clase é avisada por achegado que teña coidado. O que imos ver e o xeito de asunción, deste xeito o momento no que a protagonista toma unha decisión e vai a armar todo este segmento en base aos movemento de cámara e vai combinar os movementos descritivos cos dramatúrxicos.

Este tipo de traballo luminoso ía moi ben para o tipo de drama social e o tipo de pais que se describía. Era moi enfática apoiándose neste aspecto dramático ela toma unha decisión, vai darlle unha ollada as mulleres que están na sala plena, profundidade de campo se nos dirixe a mirada a estas mulleres, dirixe a nosa mirada. Quere que volvamos a protagonista a medida que a protagonista aparece en cadro cambio de lente a unha longa e vólvenos centrar a nosa atención.

De ser esa rapaza vemos como ten certo carácter bipolar, vemos como se ilumina como tomou esa decisión. Vai a ser como cambia ese rostro vota unha ultima ollada pero que aquí xa temos que estar todo o rato véndoa a ela. Vemos a iluminación con sombras iluminación directa estes planos de baixada da escaleira están estes planos moi incluídos. Agora comeza unha estratexia baseada nestes movementos.

Plano xeral liso, panorámica a dereita e agora travelling esta sumido nese filo negro na escuridade na choiva. Entón travelling panorámica, plano e contraplano. Esta muller de pronto quere suicidarse. Se nos presenta este asunto, unha panorámica vertical vai subir todas estas escaleiras que salvan esta zona. Temos outra vez panorámica dun xeito picado. Panorámica final para a música pasan as carruaxes agora un plano over the shoulder que nos da o punto de vista do personaxe pero que non é un plano subxectivo que nos deixa ver as vistas do viaducto.

Aquí temos un plano subxectivo que se vai contrapoñer un contrapicado que nos debuxa aquí esa figura espectral esa sombra. Vese este éxtase cando as campanas chaman por ela. E todos os anteriores movementos descritivos vanse substituír agora por un travelling que nos remite un pouco ao que acabamos de ver vai compoñer un plano secuencia que será o máis longo do cinema español todo o recorrido deste viaduto ata a catedral e no que a protagonista agora xa en contrapicado vai pasar a súa penitencia.

Vai comezar esa carreira na que a cámara tira dela. É unha figura na que o rostro xa está bañado en luz. Finalmente estes travellings se van combinar cunha panorámica que nos da acceso ao pórtico da catedral pasamos dese contrapicado a unha figura moito máis diminuta entre aquí e o publico. Falando de penitencias e de martirios esa crucifixión ese delirio agora o contraplano é a divindade. Hai dous tipos de movementos moi claros.

Outro exemplo mostrado corresponde a unha película de woody allen no ano 83, entra nunha época na que os temas que trata teñen moito máis alcance.

Mahatan jazz clásico marca de estilo de woody na apertura de todos os filmes da época. A película está protagonizada por unha das súas irmáns é unha veterana aspirante a actriz que pasan os anos e non da feito carreira, está a outra irma a máis nova que ten unha relación bastante tóxica cun maduro escultor sueco radicado en manhatan que exerce ese típico rol de domino sobre ela e esa relación tamén lle crea moitos problemas. Logo está outra que é un pouco a equilibrada da familia está a ter un matrimonio estable vive unha vida cos seus nenos a familia ideal do uper west side de manhatan dado este rol que ten das súas outras irmáns.

Esta acaba de entrarse que o seu home esta namorado doutra. Isto desmonta todo o seu equilibrio mental. As irmáns quedan para comer e imos ver unha composición da secuencia baseada tamén nestes dous tipos de movementos. Unha das irmáns chega para atoparse na porta con alguén, travelling, ela vai camiñando un movemento descritivo seguimos ao personaxe como cámara simplemente. Hai un contracampo onde a cámara se sitia a medio camiño no lugar onde se deixan os abrigos. Unha sutilísima panorámica a esquerda para encadralas, logo emprega un recurso moi ideal neste plano onde dous personaxes conversan pero non o vemos. Traballamos cun gran angular que nos permite unha profundidade de campo. Outra panorámica e aquí vemos as tres irmáns.

A cámara esta nun sitio estratéxico de maneira que con outra panorámica pasamos a do vestidor. Todos estes movementos que vemos ata agora son descritivos.

A partir de aquí, a estratexia cambia vamos a empezar a secuencia de moitas maneiras vai a ser o momento no que as irmáns discutan. A conversa se vai intensificando. O que vai facer aquí e comezar un travelling circular que cada vez que recomeza vai ir mais pechado vainas oprimindo e como esa tensión crecente vai ser marcada por un movemento que se move a cámara e se move de xeito que esa tensión é moito máis efectivo así. Recomeza novo ciclo e xa estamos en planos de busto moito máis pechado, logo xa estamos nun primeirísimo primeiro plano.

ILUMINACIÓN

Evidentemente é un elemento básico do cinema desde o punto de vista operativo, para que a imaxe sexa vista. Polo demais a luz presenta profundas diferenzas respecto do que se realiza nas outras artes, é dicir, no cinema a luz traballase sobre o obxecto e a cámara cáptaa.

En principio podemos falar dun elemento funcional, serve non so para dar a impresión das cousas, senón tamén para concibirlle expresión as mesmas e aos lugares porque

pode cambiar a percepción sobre os mesmos. Serve tamén para outras cousas para complementar o traballo cos obxectivos da profundidade do plano. A luz pode interferir en como captamos as cousas. Desde o punto de vista artístico e estilístico a luz é importante hai unha serie de técnicas de iluminación que se fan moi influíntes según os períodos da historia do cine do momento.

O ambiente, a atmosfera e os distintos grados dramáticos e expresivos créanos os distintos tipos de iluminación. Serve para marcar elementos lingüísticos e dramatúrxicos.

Vamos a ver dous estilos básicos de luz no cine e tres estilos que podemos definir. Logo xa o veremos como o podemos abordar desde un punto de vista máis histórico.

A un nivel moi básico podemos falar de dous tipo básicos de luz:

A iluminación difusa, é aquela que procura dar unha claridade uniforme, sen producir formas, sen alterar a cor. Unha iluminación que non se perciba como tal. Para elo se usan lámparas e focos moi grandes que iluminan todo o espazo e tamén paneis reflectantes. Non se percibe o traballo lumínico, é típica de exteriores. Sería una iluminación deste tipo o fotograma da arca de noe.

A iluminación directa, vai ser unha luz dirixida que produce sombras (ese choque de luz e sombras ese claroscuro). Pode matizarse, graduarse ou compensarse con focos indirectos, complementarios, con distintos puntos de luz... É un tipo de luz que traballa un pouco sobre o dramatismo, de caracter dramatúrxico ou a reacción de efectos luminoso que queremos.

Falabamos fai un momento en “Cielo Negro” na secuencia de escaleiras desa influencia alemana da esa luz expresionista de base directa no cine español. Este estilo lumínico pasa a hollywood a xéneros como o terror, o cine negro.., os cineastas e operador chegan a hollywood vai a chegar a todo tipo de xéneros.

A partir destes dous tipos podemos compoñer unha serie de estilos de iluminación, a clasificación pode ser moi ampla pero vamos a deixalo en **tres estilos moi básicos**:

Un primeiro tipo é unha **iluminación por manchas lumínicas** que se distribuían polo plano con fortes efectos dramáticos. Parte dunha iluminación directa e se crean unha especie de manchas lumínicas. Por exemplo unha escena de interrogatorio é unha iluminación de carácter expresionista que proven do teatro alemán que a partir de aí pasa ao cine e de aí a todos os países. Esta irrompe arredor do ano 19 ou 20 e que segue ata día de hoxe. Vemos en todo caso que aquí entra en xogo unha cuestión que é o soporte o tipo de película que esteamos a utilizar non é o mesmo a textura deste plano que a deste outro este depende do tipo de película que estamos a empregar.

A segunda será **iluminación por zonas zonas** o tipo de iluminación que se crea é unha distribución da luz de acordo cos puntos de interese, axúdanos a marcar distancias e a profundidade de campo. No plano hai unha xerarquización dentro deste. É unha luz zonal hai unha base directa, pero moito mais matizada que a luz por manchas vemos os personaxes coa luz pero logo hai unha serie de focos secundarios xusto detrás da boina da muller vense un foco de luz entón se está a matizar ese choque de sombras se esta a graduar a luz estamos a traballar a creación desa profundidade espacial vai marcando ese espazo é unha luz aínda directa pero moito máis matizada.

Finalmente teríamos **a iluminación por masas** de base difusa que imita a iluminación natural tanto nun interior como nun exterior fuxe de crear un elemento lumínico de que non a percibamos como iluminación. Ilumina máis uniformemente, non hai sombras nin contrastes como nos exemplos que acabamos de ver. Vaia depender da estética e atmosfera que lle queiramos dar a película.

A nivel lumínico según o soporte que empreguemos imos ter un resultado ou outro.

Falabamos do soporte, aquí temos unha iluminación de carácter expresionista unha iluminación directa zonal pero a textura do plano non ten nada que ver con esta outra porque estamos a utilizar dous tipos de luz, non so a luz depende do tipo e do estilo de iluminación senón que o seus efectos teñen que ver co tipo de película nas primeiras décadas temos dous tipos de película básica a **ortocromatica e a pantocromataica.**

A ortocromática ten efectos de contraste, o choque luz sombra e moi acusado non hai matices intermedios, non permite matices entre o branco e o negro, son casi sombras. Sobre todo se empregamos unha iluminación moi potente logo ten outra característica é unha textura áspera granulosa.

Isto serve tanto pata interiores como para exteriores temos este western, nun deserto e vemos o contraste entre os corpos e todo o que os rodea hai como un baleiro arredor deles e unha textura moi granulada.

A pancromática unha imaxe suave, un claroscuro moi graduado, controlado, con toda unha gama completa de grises porque e iso que temos nunha iluminación moi directa porque isto e hollywood en todo o cine clásico de hollywood vai empregar este tipo de película pancromatica para traballar sobre os corpos das estrelas.

Isto pasaba tamén coa película iprf segundo a marca que usásemos tiñamos un cromatismo diferente por tanto a iluminación tiña efectos diferentes se usábamos unha película fulli usábamos o tons metálicos ou se usábamos unha codac tons cálidos laranxas.., unha gafa seria unha intermedia. O soporte é moi importante.

Algunhas fades que podemos determinar.

Teríamos un período nas primeiras épocas do cine onde se traballa con luz natural usábase un negativo de maior sensibilidade e filmábase coa luz do día.

Logo unha segunda etapa que sería a iluminación naturalista de recheo que se caracteriza por empezar a filmar en estudio e se filma por rechear de luz todo o decorado se trata de que nos permita ver o filmado.

Empezaron xa os primeiros filmes no estudo por exemplo George Melier, nos permite ver tamén un tipo de filme que vai ser este cine que incorpora a fantasía, a ficción, a ciencia ficción incluso. Adaptando obras a luz verde e a xente iría fascinada a estas películas é un tipo de filme que se chamou o cinema de atraccións e un cine de atracción e de sensacións fronte un cinema moito mais depresivo autoral que pretende filmar o tempo contar historias calquera película de efectos especiais.

Logo existe este outro cine moito máis autoral e a xente lle pareceu marabilloso cando se nos presentan películas como esta en 1906 e este a xente lle fascinan en 1915 o problema vaise ir facendo o mesmo tipo de cine e vai chegar un momento no que o publico o abandone.

Este nos permite ver o cinema primitivo que tampouco era solo en branco e negro, as de Meliere eran todas a cor. Os operarios pintaban a man fotograma a fotograma todas as películas. Todo o estudo nesta película esta iluminado uniformemente a luz se rechea para permitir ese visionado. Neste cine a cámara está fixa un punto de vista teatral enfoca un escenario no que todo acontece isto dez anos despois no que xa se filman películas como intolerancia, digamos que é un cinema que queda aí. Nos serve ben para explicar este modelo de iluminación uniforme así se filmara ata o ano 15 ou 16.

Logo virá a iluminación expresionista do expresionismo cinematográfico esta iluminación directa por manchas e formas. Todo o cinema silente tiña cor había o que se chamaba os milagres de cor. Se un fragmento da película a cor e estaba en azul o espectador xa sabía que era unha escena nocturna se estaba en laranxa sabíase que era unha escena de día.

Esta iluminación expresionista empezaría en 1919, logo vai pasar ao resto de cinematografías. Podíamos deixar a comezos do 19 ata hoxe outra cousa e o tipo de efecto que nos da segundo o obxecto que empreguemos outra cousa é a característica que nos da ese efecto de luz e sombras. Esas sombras que logo pasan ao cinema de terror americano.

Logo estaría outro tipo e iluminación que xa coñecemos. A iluminación que sería clásica e académica do período clásico entre o 1930 e 1950 que a iluminación do estudo aquí influenciase por exemplo na expresionista que acabamos de ver, a influencia era teatral esta que proviña do teatro alemán a influencia da iluminación clásica traballase moito a

partir dunha influencia pictórica sempre se traballa con tres puntos de luz un principal, un contra luz e logo recheo pode haber puntos de luz secundarios. Toda ela en soporte pancromático, a sublimación, a mistificación, o glamur.

A partir dos 1945 estaría a iluminación moderna co neorrealismo italiano pasaría aos novos cines e tamén o cinema independente, o americano. Xa vimos este tipo de iluminación moi austera incluída incluso polas técnicas do documental que moitas veces se fican as técnicas do documental. Esta é moito máis austera filmase mais en exterior en interiores, sistemas fílmicos austeros sen crear grandes efectos. Pasa moito a escola de nova york o American cinema que todo este cinema independente que non se fai en estudos.

Toda esta iluminación hai un tipo de inflexión que marca algúns falan de iluminación manierista algúns de posmoderna. Esta deriva do traballo que realiza o operador italiano nun filme referencial. É o traballo que desenvolve Vitorio para Apocalipses Now a finais dos anos 70 no 79. Imos ver a apertura esta famosa apertura e vemos agora as características do filme. A saturación cromática o cromaxe visual. Un tipo de iluminación manierista posmoderna moito mais complexa visualmente que se vai impoñer en filme contemporáneo a saturación cromática o cromaxe visual o hiperrealismo nos serven de repaso este traballos para completar a transición técnica.

Rematamos os catro elementos que compoñen o plano a escala do encadramento, as anulacións, os movementos e a iluminación.

Quédannos dous elementos fundamentais. A hora de configurar a gramática do filme que son **o traballo co espazo e co tempo** que remarcan isto da imaxe.

O TRABALLO CO ESPAZO

No cinema imos poder traballar e modular o espazo con fins estéticas, dramáticas, expresivas, narrativas, etc. **Esa modulación vai ser realizada a través do tipo de lente/obxectivo que utilicemos, en combinación coa maior ou menor apertura do diafragma** (deixando entrar máis ou menos luz no obxectivo). Neste sentido, temos dúas opcións posibles de partida:

- Pode darse unha **coincidencia** co espazo real e co fílmico cando filmamos con intencións fílmicas descritivas sen manipular o plano. Para isto empregamos unha lente de 50 mm (ou semellante) que nos da unha distancia focal máis ou menos equivalente a mirada humana. Si tiramos deste tipo de lente que se suele facer no cine documental pois nos da esta sensación de mirada equivalente hay unha coincidencia aquí entre estes dous espazos.

- Máis habitual son os traballos coa **distorsión espacial** con fins expresivos, aquí teriamos que falar cos distintos tipos de obxectivos, tonalidades, manipulación de negativos...

Retomando a cuestión da distorsión espacial, imos reparar soamente —para non espallar excesivamente o tema— nos distintos tipos de obxetivos e nos efectos que nos van dar. Daquela, teríamos obxectivos **longos**, **nobres e curtos**.

Os obxectivos nobres son os que acabamos de falar cos 50 mm.

Os obxectivos longos combinados co diafragma moia aberto, reducen a profundidade de campo. Unha redución que podemos procurar por diversos motivos (de carácter plástico-compositivo, para dirixir a ollada do espectador, para illar a un personaxe dos demais ou do seu entorno, para transmitir a súa introspección ou concentración….).

Queremos isto porque o efecto pode ser psicoloxicamente convincente e agradable.

Isto é unha función do **teleobxectivo** que pode acadar milimetraxes moi altas.

Un efecto do teleobxectivo, sobre todo nas tomas de exteriores, é o de comprimir os elementos do plano (esmaga a profundidade do escenario), facendo ver que están máis achegados ou xuntos do que en realidade están, o cal adoita ser un recurso moi habitual para crear escenas cargadas de tensión visualpero se o combinamos cunha apertura diferente do diafragma o que fai este e esmagar o espazo contra o fondo isto faise moitas veces en escenas de suspense.

Temos aquí un exemplo de 2000 mm en el topo unha adaptación fílmica dunha novela moi famosa, que realmente o título orixinal do filme e da novela en España se traduce como el topo. Nesta película do 2012 utilizase unha lente de 2000 mm de ultima xeración esta nos da os seguinte efecto. Vemos como no fondo aterriza o avión e vemos vai avanzando e parecía que se botaba enriba deles pero había moito de pista. Entón podemos empregalo de dúas maneiras.

Daquela o obxectivo longo é o que se emprega moitas veces en eventos deportivos como as carreiras de formula 1.

Os obxectivos curtos que teñen o efecto contrario, combinados cunha apertura moi baixa do diafragma nos dan unha profundidade de campo imos ver todos os termos do plano enfocados. Haberá, pois, un foco perfecto en todos os elementos do plano, desde o máis achegado ao máis lonxano. Asemade, comporta algúns efectos na visualización: o espazo tende a facerse cóncavo e as escalas cambian: os obxectos ou personaxes situados no primeiro termo aparecen nun tamaño moito maior do real e viceversa.

O mais habitual deles e o que se chama o **gran angular**(que nos multiplica o espazo real). Así como veríamos distorsións espaciais do obxectivo tamén as temos co gran angular nos cambia moito a escala. Recorremos a este tipo de obxectivos por cuestións de composición espacial, porque queremos que todas as accións que acontecen nun plano —de ser o caso— sexan visibles para o espectador, porque queremos marcar a presenza dun determinado personaxe, etc.

Este é o plano dunha película a que nos referimos aumenta máis a figura dos obxectos en primeiro plano. Contribúe a isto. Se tiramos dun angular extremo con ese obxectivo que se chama ollo de peixe imos dar a isto se utiliza no cinema para determinadas cuestións estado de tolaría efectos das drogas embriaguez...

Imos ver un exemplo referencial do traballo co gran angular e este localizase nesta película que temos aquí no ano 41 e imos exemplificalo este traballo cun fragmento breve. No ano 1941 e considerouse durante moito tempo a opera prima de orson west que a fai con 23 anos e xa de aquela era unha celebridade. El filmara e fixeran un par de pezas experimentais e filmaran unha curtametraxe que foi un dos primeiros artistas intermediarios unha película que estaba destinada a ser proxectada como fondo dunha obra teatral. A súa primeira película foi esta era unha celebridade porque este se formara moi novo unha compañía teatral que seria o mercuri thetaer que procedeu adaptar de forma rachadura moitos clásicos moitos deles de shakespiere el mesmo escribiría esta adaptación este mercuri se lle ofreceu nun momento dado un contrato por parte dunha das grandes emisoras de eeuu para facer unha dramatización smenal non e unha radio novela pero si estas adaptacións que se fan agora e entón facían unha por semana con este era un cenero moi popular. Acordan adaptar unha novela mítica da ciencia ficción que e la guerra de los mundos.

Traslada a acción da Inglaterra destes anos a eeuu e monta un filme esta e moi todo un concerto pola radio e de pronto se interrompe cun boletín informativo que avisa que hai un obxecto extraño nunha granxa e cando tivesen mais noticias seguirían informando. A propia emisora envía un comunicado e o que pasa e que saen os marcianos de aquí .... wells ten claro que quere facer a película enteiramente con gran des angulares e quere que en todo momento todo este enfocado. Isto quería desenvolvelo por dúas cuestións ten claro dende un primeiro momento dunha iluminación expresionista sobre soporte pancromático vai tirar do plano secuencia cortar o menos posible e para isto temos que ter todo o espazo enfocado e logo quere ter a este personaxe principal a quen el mesmo vai interpretar desde a súa mocidade a ta a súa morte quere que este enfocado o primeiro o segundo e o fondo estes son so motivos do seu uso para so espazos que se deseñan para o filme os gran des angulares que se empregan non eran suficientes.

Entón o que fixo foi modificar e tunear os grandes e angulares os obxectivos de 24 milímetros e aumentou a tolerancia espacial aquí tivo unha sorte que coincidiu cunha

nova xeración de lámparas que eran moi potentes hai outras cuestións no cine en todo momento vemos teitos moi baixos nos interiores. Cando filmamos en estudio en interiores non planifiquemos a escena empregando contrapicado porque se van ver os focos isto hai que telo presente wells planifica a súa película en contrapicado. Houbo que deseñar uns teitos especiais con papeis de seda ... que deixan pasar a luz pero non os viamos.

Imos ver un exemplo do traballo con este gran angular que explica un pouco isto.

O filme empeza nesta reixa que a cámara traspasa para conducirnos a mansión. Este é un comezo que vai ser moi influente. Cando hitcookck filma rebeca admitiu que estaba influído por este. Encadeados e fluídos de imaxes ata chegar aquí na habitación na que agoniza este. Toda a película realmente vai ser un flashback.

O que pasa aquí agora e que se tira dun **ollo de peixe** para facernos ver que estamos a través desa bola. Esta película vaise mover a partir de eroseback? Haberá un xornalista que se pasea a película de averiguar que significa roseback? O porque desa palabra. Unha cousa deste e tamén que é una afeccionada a maxia e ao truco. Non estaba ninguén nesa habitación que puidese escoitar esta palabra a enfermeira entra despois. De maneira que wells articula toda a película de que son os espectadores sabemos que pronunciou a palabra. Isto é moi pouco clásica pero esta película remata con nos coñecendo moi ben a este. O xornalista que protagoniza o filme vai ter que pechar a investigación sen saber isto vaino levar por un enorme plano con grúa onde se gardan estes. Se nos revelará a nos que significado ten. Aquí había un que nos contaba a nos unha historia que cando remataba nos daba a clave da historia isto no cine clásico era algo que non se concibía.

--Kane é un magnate da presenza acorda meterse na política. Isto vaino facer cun discurso populista que vai ser el un magnate rico que se ocupe deles. Estamos neste momento e hai un miting central no que este parece ser o favorito nas enquisas e vai derrocar a un gran político. Este traballo co gran angular comporta tamén unha inversión nos cines tradicionais de hollywood o lóxico neste plano sería que imaxe esta centrada no fondo.

Esta iluminación expresionista os teitos baixos a personaxe parece estar nunha situación de inferioridade. Este plano e moi significativo isto e como ve kain o mundo. E un pano un over de shoulder para marcar esa ilusión sobre os demais que non se vai achantar. Aquí pasa o mesmo que antes este personaxe que inunda o campo o plano domina este plano enfocado coa súa presenza que é a voz... un bo exemplo do traballo angular.

Este en canto ao espazo, tipos de obxectivos, un deles con moita variación de milimetraxe que combinados coa apertura.

O TRABALLO CO TEMPO

O traballo co tempo é o segundo dos grandes elementos.

A manipulación do tempo é unha das armas mais poderosas que nos distingue como expresión artística, é unha das armas máis poderosas que ten a linguaxe audiovisual. Ten unha grande posibilidade de manipulación. Evidentemente aquí temos unha serei de posibilidades que a súa vez nos van a dar a unha serei de estruturas narrativas.

De entrada, temos dúas grandes posibilidades:

O primeiro que podemos ter é unha **adecuación do tempo real e do tempo cinematográfico, do tempo profílmico e do tempo diexetico.** E o que chamamos o plano secuencia. Se roda en continuidade espazo temporal, que corresponde a un fragmento significativo do discurso e o único caso no que tempo real e fílmico coinciden.

Se monta a si mesmo mentres se filma e unha montaxe externa habitual, podemos crear un plano secuencia de varios minutos no que partimos dun plano detalle e podemos acabar nun plano xeral e acabamos nunha cidade.

Toda unha gama de cadros de encadramento e angulacións poden montarse baixo a marcha. O plano secuencia como figura lingüística oponse ao que e o cine clásico que se basea no desglose da secuencia. De maneira que se propón unha alternativa a este cine clásico que caracterizou ao cine moderno. O cine moderno que xorde no ano 95 e logo entra a Nouvelle Bag unha das súas características vai ser o uso do plano secuencia fronte a ese desglose narrativo. Dentro deste sistema de hollywood non houbese franco tiradores cineastas singulares que estivesen moi influenciados por este plano secuencia. Uns anos despois o comezo dunha das grandes películas vai quedar isto.

Temos visto longos planos secuencia en los 400 golpes. O propio hitcock foi a primeira tentativa que se coñece nun so plano secuencia o que pasa que de aquel era tecnicamente imposible facer unha soa película nun so plano secuencia. A de celuloide nos daba para filmar entre dez e once minutos mais alá disto quedabamos sen película. Podiamos crear un falso plano secuencia e non nos decatamos de que hai cortes, enpalma unha película e outra no mesmo punto entón o percibimos con continuidade.

Isto cambia radicalmente coa chegada da tecnoloxía dixital que ten chegada nos 90 e se formaliza o único limite que temos agora e a duración da batería da cámara. Nos permite filmar unha película en plano secuencia como é el arca rusa. A dixitalización tamén comportou que o plano secuencia se teña constituído nun estilo. A maneira na que traballa este sistema da observación grandes planos secuencias estáticos ou podemos entendelo desde o punto de vista dinámico un plano secuencia en continuo movemento. Hai unha discusión sobre que é mais puro un plano secuencia ou un desglose.

Plano secuencia de ano 59 tpuch of evil opening. Adecuación temporal seria o planos secuencia.

Logo temos a condensación temporal, aquel recurso no que tiñamos toda unha serie de recursos no filme a través de traballos con elipses na que cortamos todo aquelo que non nos interesa amosar ou non queremos amosar. As posibilidades do seu uso son inmensas: pódese facer unha elipse de poucos segundos, de varios meses ou de varios anos. Marcel Martin diferenciaba con moi bo criterio dous tipos de elipses: **as de estrutura e as de contido.**

As elipses de estrutura serían as motivadas por razóns de construción do relato, é dicir narrativas ou dramáticas. Neste caso, recórrese á elipse para eliminar os "tempos mortos" que non interesan, mais tamén pode obedecer a unha manifesta vontade de estilo por parte do cineasta (que prefire suxerir no canto de amosar, contar as cousas sen ensinalas en cadro).

As elipses de contido ao contrario que as anteriores, estas non obdecen a unha escolla estrutural ou dramática por parte do guionista e o director, senón que veñen impostas polos códigos de censura. Aqueles que, ao longo do tempo e nos diferentes países ata hoxe, trazaron os límites do representable (dos corpos, pero tamén dos xestos, das situacións, actitudes, acontecementos, etc.) en cada momento. Motivos de censura de aquelo que non podo amosar ou representar aínda que quixese. Os do cine clásico eran un mestres da elipse pero porque eran obrigados. Estrutura do cinema clasico o chico coñece a chica...

A terceira opción é a distensión temporal cando se fai máis longo o tempo real, multiplicando os tempos mortos normalmente para crear unha maior tensión e suspense. Imos reparar nun par de exemplos de películas de hitccook que son complementados nese texto da aula baseado no libro de hitcook nas que falan destas dúas secuencias que imos ver nas que hitcook distende o tempo.

A primeira corresponde a película "**Con la muerte en los talones"**. Unha das secuencias vemos aquí mais celebres na historia do cine. Estamos na metade da película e o noso protagonista parece que coa axuda dunha serie de contactos pode chegar a citarse co verdadeiro caplan vai a seu encontro coa esperanza de reunirse con este. He citado nun estado do interior dos estados unidos neste momento esta sendo axudado por esta muller que é a típica rubio hitcokiana. Personaxe que domina non sabemos se o axuda ou se o leva a perdición. Esta axudando o que o pon en contacto con esta xente que lle leva a caplan nesta escena.

Aquí imos a ter dúas figuras moi interesantes en relación co tempo. Empezan esa conversa vemos ese encadeado de imaxes o rostro coa chegada de moitas horas despois a ese cruce de camiños onde é citada. Aquí a parte de ter unha bonita composición

temos unha elipse de moitas horas hitcook neste momento non lle interesa usar esta imaxe, cun encadeado xa está chegando unha elipse que lle vai seguir un traballo de conversación temporal.

Imos ver como hitcook para certo tipos de secuencias encadea unha serie de secuencias, en certo tipo de pezas silencia a musica do cine a banda sonora so vai ter os sons ambientais desapareceu ademais case a palabra narra todo con imaxes hai un breve dialogo moi necesario brevísimo.

O que estamos aquí a ver e un salto brutal de escenario saímos do urbano para dirixirnos a unha chaira do interior. Chega aquí o protagonista, o plano descritivo. Isto é unha contorna allea e pouco habitual para o noso protagonista. Xogo de plano obxectivo e subxectivo vémolo a el con ese traxe e vemos o que el ve. Chega un coche pasa de largo. A expectativa del sempre é a nosa. Nos temos as mesmas expectativas que el non sabemos que aspecto ten caplan ni cando chega nin en que coche.

Travelling de acompañamento obxectivo subxectivo descritivo. Este urbanita non se decataría do de fumigación. Levamos como catro minutos de secuencia e non pasou nada.

Comeza a acción dramática e a louta coa avioneta. Plano de gusano. Travelling dramático ese espazo off sempre está a actuar sobre o encadramento ese off que esta aí fora onde escoitamos a avioneta el agora non pode ver o que está acontecendo. E na explosión entra a musica. Este traballo de distensión temporal. Xa chamaba a atención naquel momento e de feito os produtores advertían este tipo de pezas porque era Hitchcock para crear tensión dilataban o tempo.

É unha arte abstracta unha arte distinta que quere verosimilitude que vexa documentais. Logo esta o traballo de que non avanza a trama e non avanzamos nada este tipo de concepto os produtores lles rechiaba moito pero funcionaba moi ben e logo estaban eses xogos que el facía de darlle a volta aos xogos cinematográficos. Darlle a volta ao clixé, din home que se presenta nun lugar para ser asasinado. Todo o tempo que se tomaba para filmar a avioneta para que se vese como ese elemento.

A outra secuencia que comeza e a de “Los Pájaros”. De hitcook tamén que realiza xusto despois de psicoses.

Esta secuencia se sitúa ao comezo do filme. Créditos tamén de saul bass. (macgufin) Outro encadeado unha elipse para ver como pon na tarxeta. Contraste de vestiario e decorado esa idea hitcokiana como o traxe e con la muerte en los talones.

Aquí empeza a longa secuencia onde este traballo de distensión temporal sen musica e son os sons de ambiente, so plano obxectivo e subxección e narración con imaxes no

bote alá vai e sen musica agora só sons ambientais da banda sonora. Tira das transparencias, gústalle as transparencias e un elemento cinematográfico. Travelling de retroceso cunha dolly panorámica horizontal a dereita. Este tipo de travelling subxectivo da a sensación de inquedante. O publico da época ía ver unha película de terror en cada momento pode pasar algo pero non da pasado. Leva unha chea de minutos pero ten atrapada a nosa mirada solo para deixar a agaiola. El descubre a gaiola veina a ela e por primeira vez xa aparecen paxaros e aquí comeza a carreira que a ela lle divirte moito, o coche rodeando a vaia a toda mecha elementos ambientais distensión temporal plano obxectivo subxectivo e cando menos o agardamos ataca o paxaro. Inserto hitcockiano ese plano detalle. Aquí non entra a musica pero si que entra a palabra.

Adecuación para o plano secuencia, condensación para os distintos tipos de elipses e distensión. A partir desas tres posibilidades que temos poderíamos narrar distintas estruturas narrativas a nivel temporal. Imos parar nas mais relevantes:

- A primeira sería a **alternancia temporal** cando desenvolvemos dúas accións paralelas que normalmente tenden a converxer e o que se chama na montaxe o cross cutting. Este é unha das estruturas mais antigas do cinema, estrutura do salvamento do ultimo minuto. Esas dúas accións paralelas que finalmente converxen salvar a o protagonista mentres lle poñen a corda no pescozo e os outros por outro lado de camiño a salvalo.
- Outra das estruturas e a **simultaneidade dúas accións** que acontecen coetaneamente e que non converxen e que incluso non teñen nada que ver unha coa outra. Unha destas películas ambientadas nos angeles... pode haber un momento da película no que coincidan repostando pero non se falan porque nin sequera se coñecen. Así como a anterior, teñen a converxer as alternas nestas simultáneas non teñen porque.
- Logo tiñamos o recurso do **flashback** o salto atrás no tempo. Flashbak se refire a unha secuencia que aconteceu no pasado da historia ou do protagonista, se tira deste ou ben para explicar a situación actual, ou para explicar a situación actual do personaxe pero isto é algo que aconteceu. O **preteribel** non evocando certo tipo de situacións imaxina que tivese acontecido que oxalá pasase peor que non pasou. Metemos flashbacks puntualmente ou mesmo case todo o relato pode ser un flashback o nome de la rosa, toda a película con flash back podemos inxerir distintos ou toda.

Temos o flashback ou o flash forward.

- Flashforward, é o salto cara adiante, prolepse. En lugar de saltar ao pasado saltamos a un futuro da acción pero a un que vai a acontecer que non é o mesmo que **futuribel** que lle gustaría que acontecese pero que non veu acontecer, pero

que visionamos igual. Os usos usos poden ser variados: pódese procurar con el un efecto cómico, romántico, dramático…

Imos ver un par de exemplos. Para isto nos vai a servir a nova narrativa televisiva.

Imos ver un exemplo de flashforward dunha serie nurse jackie. Sucesión de flashforwards isto contrasta con este futurible

Insecure unha serie onde podemos ver o futurible. Moi vinculada a unha literatura do eu que entrou moito na ficción televisiva aquelas series que os seus creadores que tamén adoitan ser directores actores e interpretes se actúan a si mesmos. Se reencontran nese apartamento que xa está baleiro e que ese espazo é importante para eles e este lugar a seguinte escena é dialogo. Teñen un dialogo moi intenso aí recoñecen os seus erros, ese espacio do piso. Iso que lle gustaría que acontecese e non pasa.

Unha ultima estrutura na que podemos reparar e unha **circularidade temporal** quen o tempo se desenvolve sobre si mesmo como un bucle temporal. A temporalidade rompe con toda liñealidade e reprégase sobre si mesma. Isto se emprega. Adoita estar moi vinculado a tipos de relatos de especulación científica pero este exemplo non ten nada que ver co xénero. É unha curtametraxe que se titula “ayer empieza mañana”. Traballa sobre esta estrutura circular.

- Traballo con flashbacks, recurso a montaxe intelectual con fotografías que se van animando co movemento.

Tradicionalmente estes pasos do presente ao pasado ou futuro se sinalaban no relato mediante unha serei de elementos a sobre impresión o enfoque... que agora case todos eles están case desaparecidos hoxe se vai por **corte directo que se chama cut**. O xogo coas temporalidades e unha das características no cine contemporáneo. A estrutura serial tamén ten levando a extremos moi radicais o uso do flasforwatd en breajking bad, viamos unha serei de imaxes de obxectos flotando nunha piscina que logo en oito capítulos despois veríamos que era un flashforward.

Para rematar esta epígrafe, sinalemos que o traballo co tempo no cinema comporta — como en parte xa fomos apuntando— a utilización dunha serie de enlaces de transicóns entre planos e secuencias. Equivalerían, para entendernos, aos signos de puntuación na sintaxe gramatical. No cinema estas figuras son as que aseguran o fluxo da historia, as que tecen a trama. Descríbovos a continuación os enlaces e transicións máis utilizados (incorporo tamén os termos en inglés porque vos van resultar útiles de cara ao visionado do vídeo ao que, en relación con este asunto, vos remito máis abaixo):

Corte directo (Cut): é a transición elemental, a máis corrente e fundamental, básica Trátase da substitución brusca dun plano por outro.

Fundido (Fade out / Fade in): cando entre un plano e outro aparece un escurecemento gradual da pantalla no caso do fundido en negro, que é o máis habitual (pero tamén pode darse → un fundido en branco). Marca unha pausa ou unha elipse no relato visual. Podemos facelo de dúas maneiras: ingresar paulatinamente a negro ao remate do plano mediante o escurecemento da imaxe (Fade out) ou á inversa, pasar de negro ao plano seguinte iluminándoo progresivamente (Fade in).

Fundido encadeado ou disolvencia (Dissolve): paso por dúas imaxes, facendo desaparecer gradualmente un plano mentres o seguinte xorde tamén de forma gradual. Na posición central deste efecto obsérvase unha superposición ou sobreimpresión de imaxes (tomas).

Cortinilla (Wipe): consiste en facer que un plano reemprace progresivamente a outro, xa sexa desprazándoo ou empurrándoo de dereita a esquerda da pantalla, de esquerda a dereita, de arriba a abaixo, de abaixo a arriba, en diagonal, en espiral, en abano, etcétera. ›

Varrido: xa nos refereimos a el ao falar dos distintos tipos de panorámica. Consiste nunha panorámica moi rápida que fai que a imaxe en pantalla apareza borrosa.

Iris (Iris Shot): consiste en iniciar un plano mediante unha apertura circular do diafragma da lente (apertura en iris), de maneira que a imaxe se expande e agranda desde un punto da pantalla ata cubrila toda. Tamén se pode realizar á inversa, mediante un peche circular do diafragma (peche en iris), que vai empequenecendo a imaxe ata convertila nun punto sobre a pantalla, dando lugar ao seguinte plano. Trátase dunha técnica que se utilizaba frecuentemente no cinema silente e que na actualidade se utiliza como chiscadela/homenaxe cara a esa época do cine ou ben como recurso estilístico.

(VIDEO) Póñovos unha ligazón a un vídeo editado pola RocketJump Film School, que desenvolve os seguintes contidos (por esta orde): tipos de cortes directos (cutting on action, cut away, cross cut, jump cut ew match cut), fundidos, fundido encadeado, smash cut (transicións bruscas), iris, cortinillas, corte invisible (invisible cut → usado para dar a impresión dunha soa toma [dun plano secuencia]: o último exemplo neste sentido sería o recente e oscarizado filme de Sam Mendes, 1917), varrido (chamado 'lategazo de panorámica' no vídeo) e cortes de audio (L Cut e J Cut): https://www.youtube.com/watch?v=rLMjzjY-jnI

Rematar o rodaxe unha figura especial o que chamamos unha **elipse espacial**. En lugar de ser unha elipse temporal será unha elipse espacial vai a acontecer dentro do plano unha situación sabemos o que pasa pero non o podemos ver.

Servirían tamén elipses espacias de contido. Imos ver unha elipse posclásica e contemporánea de estrutura.

Frenesi. Non tira desta volta de créditos de saul si que tira de planos espectaculares. E un plano interesante de feito a película empeza ironicamente no a 72 comeza ese plan de retirar as industrias de estruturar as fabricas do tamesis e comezaban a depurar as augas do tamesis. Hitcook xoga aquí doutra maneira non co sense desde o primeiro momento xa sabemos quen e o asasino en serie. Neste momento do filme temos unha protagonista que traballa neste pub silencia banda sonora por un momento , empeza unha longa secuencia de travellings, corte. Se pecha a porta marca esta morte con esta protagonista que temos empatizada inda que sabemos perfectamente o que esta a acontecer comeza un marabilloso movemento de cámara dun travelling de retroceso en absoluto silencio. Ata que pouco a pouco entran os sons da rúa. A vida segue na zoan ninguén sospeita o que acontece aí dentro e unha forma mais potente de contar esta morte e esta elipse espacial pola que opta para marcar que esa non é unha morte calquera.